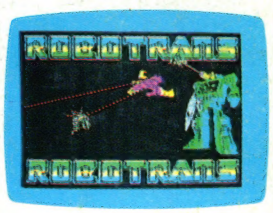
MENSILE - ANNO III - N. 15

SPECIAL PLAYGAMES

14 GIOCHI

CBM 64 e 128

SPECTRUM 48 K



FAST LOADING "BITURBO"

TUTTO FANTASIA

In questo numero di Special Playgames abbiamo voluto fare un salto nel regno della fantasia. Prima vi abbiamo dato sette + sette giochi da sogno, quelli che troverete sulla cassetta. Poi ci siamo sbizzarriti a cercare argomenti che non fossero così terra terra come Rambo e simili. Nasce da questa ricerca di dare meno spazio alla vostra fantasia la presentazione di alcuni programmi che vivono alimentati dalla vostra sete di sapere di più, sul gioco ma anche su voi stessi, sulla vostra capacità di assimilare le regole. Ecco quindi Fairlight, Highway Encounter, Dinamite Dan ma soprattutto Entombed. Per i più tecnici una passeggiata tra bit e byte con l'Enhancer 2000 e il rumore del Bip Bip.

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/8361077
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Reg. presso il Trib di Milano N. 426 del 22/09/1984 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA

CBM 64 LATO A

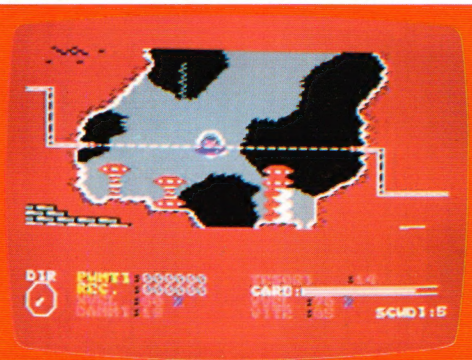
SPECTRUM LATO B

4	Rescue	- Dragon's Fire
5	Turbo Cars	- First Master
6	Inferno	- Robotrans
7	Last touch	- Testers
8	Table ball	- Leisure Genius
9	Tora Tora	- Kung Fu Master
10	Otto clown	- Death Mission

IN QUESTO NUMERO

12	Fairlight: un volo nel regno della fantasia
14	Entombed: il regno dei morti incombe su di noi
17	Highway Encounter: scontro sull'autostrada
24	Dynamite Dan: un po' di tritolo fa sempre bene!
26	Basta col Bip Bip. È ora di sentire meglio

RESCUE



Avrai senz'altro qualche volta partecipato ad una caccia al tesoro. Ma questa volta le difficoltà sono maggiori perchè ti trovi in una navetta che deve percorrere i cunicoli sotterranei del pianeta Thar IV e cercare di recuperare i 15 tesori nascosti dal dispettoso mago Wizard. Dovrai fare inoltre attenzione ai vari spuntoni di roccia che si protendono nei corridoi e che se vengono a contatto con la tua navetta possono danneggiarla seriamente. Come se tutto ciò non bastasse il malvagio mago ha disseminato ovunque dei raggi laser e dei trabocchetti, che possono far incagliare il tuo mezzo di locomozione, impedendoti di proseguire. Ricordati inoltre che la benzina si esaurisce rapidamente perchè nei vari spostamenti è necessaria molta potenza, cerca perciò con attenzione i serbatoi nascosti ovunque dai quali fare rifornimento.

DRAGON'S FIRE

Trunkie è entrato nel Ridden Den per trovare la Zanna d'oro. Ma mentre viaggia decide di finanziarsi per la prossima impresa prendendo tutti i tesori che incontra e mettendoli nelle sue tasche. Alcuni oggetti gli serviranno per proteggersi dalle guardie di Den, altri invece per risolvere gli enigmi che gli permetteranno di progredire. Qualche volta è necessario lasciare degli oggetti in certe stanze per risolvere delle difficoltà, è generalmente un'area speciale nella quale mettere queste cose e dovrai sperimentare quale è la posizione utile. In alto sulla destra dello schermo vedrai indicato il livello di energia di Trunkie. Il gioco finirà quando Trunkie avrà esaurito tutta la sua energia. Ma Trunkie potrà anche dormire per riprendere le forze, se sta portando gli oggetti giusti. Ricordate che il tempo decresce se Trunkie dorme di giorno.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

←	reset
RUN/STOP	pausa sì/no

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON - PROTEK

1,2,3,4	numero tasche
CAPS SHIFT/SPAZIO	fine gioco
P	pausa
K	usa oggetti
I	spostare in su
J	spostare in giù
Z	sinistra
X	destra

TURBO CARS

Se non avete il fegato o l'opportunità di salire su una vera auto da corsa e partecipare quindi ad una reale gara automobilistica, ecco per Voi l'occasione di dimostrare la Vostra abilità di guidatori e la Vostra prontezza di riflessi sui circuiti di questa emozionante corsa, ma senza rischi per la Vostra pelle. Dovrete infatti fare del Vostro meglio per superare tutti gli altri concorrenti e raggiungere indenne e primo il traguardo finale. Potrai scegliere la difficoltà di gioco e il numero dei tuoi avversari. Usa l'accelleratore senza timore, ma stai pronto con i freni per evitare incidenti di ogni sorta.

CBM 64 TASTI

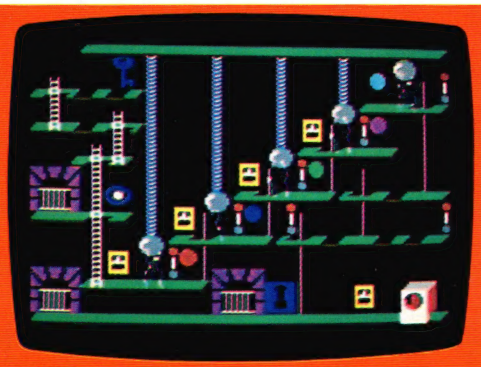
JOYSTICK PORTA 1	
W	sinistra
E	destra
F5	freni
F1	acceleratore

FIRST MASTER

Nelle miniere del pianeta degli Androidi era come essere torturati lentamente. Il pianeta non era abitato da umani da molti millenni ma gli androidi avevano sviluppato le caratteristiche della razza umana e avevano creato delle semi-droidi i SID che erano i lavoratori. Ma un giorno arrivò sul pianeta un personaggio chiamato Socrate che disse ai SID che se avessero trovato i 3 programmi speciali avrebbero potuto inserirli nel Master-Computer per riprogrammare i Droidi affinchè tutti potessero essere ancora uguali. La tua missione consisterà nel camminare nelle caverne sotterranee per arrivare al Test Centre e prendere nel frattempo le pastiglie di stamina che troverai sparse ovunque per sostenerti. Socrate ha inoltre insegnato che c'è una forma di automazione primitiva che consentirà ai SID di giungere al Test Centre ma purtroppo questa automazione potrà essere usata una sola volta. Una volta entrato nella centrale sarai solo e dovrai cercare i 3 programmi adatti. Socrate è sicuro che tu possa riuscire e tornare dalla tua razza. Non dimenticare che per fare il balzo SID dovrai essere in movimento prima di premere il tasto Jump e che potrai portare solo 3 oggetti per volta.

JOYSTICK KEMPSTOM

INFERNO



Durante una vacanza, che doveva essere per te indimenticabile, ti sei recato in Transilvania alla ricerca del castello di Dracula. Finalmente sei arrivato alla porta del diabolico maniero e dopo averne varcato l'entrata ti accorgi che sei giunto nell'inferno. Il portone ti si è richiuso alle spalle e tu dovrai passare le pene dell'inferno per trovare la via di uscita. Durante il tuo cammino per i vari corridoi incontrerai mostri, fantasmi e persino la mummia. Potrai difenderti usando il tuo fucile a raggi laser o girando a tuo favore i vari campi di forza disseminati ovunque o le macchine lancia-saette. Troverai anche dei teletrasportatori che userai per trasferire cose o persone ovunque nel castello. Ricordati inoltre che le porte nascondono dei trabocchetti che potrai però usare anche come arma di difesa.

ROBOTRANS

La terra è stata invasa da robot potenti del pianeta Cybetron. La battaglia infuria tra le forze del bene (Autobots) e le forze del male (Decepticons). Trasformato da robot in macchina terrestre avrai il ruolo di Autobot eroe in una battaglia disperata. Gli Autobots hanno infatti una crisi energetica e devono lavorare in gruppo per respingere l'attacco dei malefici Decepticons, mentre raccolgono i 4 pezzi del cubo energetico Autobot per trasportarli nel centro Autobot. I Deceptions tenteranno di rubare questi cubi e ci vorrà soltanto molto tempo perchè riescano nella loro impresa. Nella lunga battaglia contro le forze del male rimarranno alla fine soltantó 5 Autobots: Matic Senstic — Auto — Tirabi — Ranzabico che però avranno la possibilità di trasformarsi nei fortissimi Defense Pods.

CBM 64

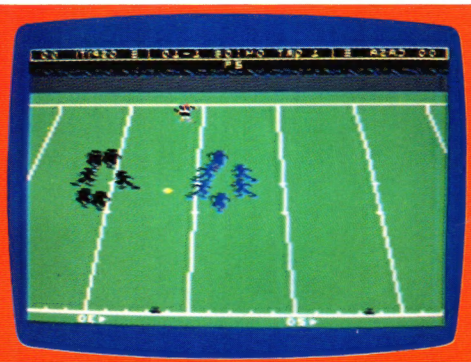
TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 1 e 2	
bottone JOY 1	1 giocatore
bottone JOY 2	2 giocatori

JOYSTICK	
1	sinistra
2	destra
3	giù
4	su
5	fuoco

LAST TOUCH



Il footbal americano sta diventando sempre più famoso anche da noi soprattutto da quando ci è possibile seguire sui teleschermi le partite del superball. E questo gioco ti darà la possibilità di fare da interprete giocando una vera partita. Le regole principali consistono nello scegliere di volta in volta lo schema di gioco, in base al quale cambia il numero e il ruolo dei giocatori, per raggiungere la meta con la palla ovale e conseguire perciò il punteggio più elevato. Potrai stabilire la durata del gioco, da 5 a 15 minuti, scegliere se giocare da solo o in coppia. Inoltre il tuo CBM - 64 ti potrà offrire l'opportunità di vedere una partita giocata contro se stesso dalla quale apprendere il meglio per affinare le tue mosse future.

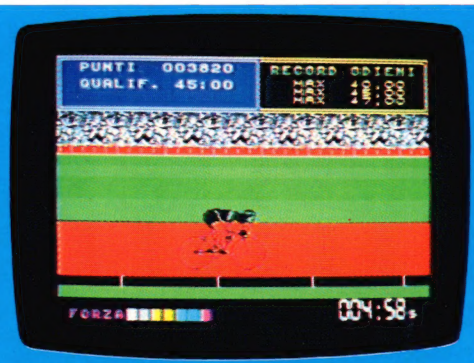
CBM 64 TASTI

JOYSTICK PORTA 2

A	2 giocatori
B	1 giocatore
C	computer contro computer

SPAZIO pausa sì/no

TESTERS



Potrai provare le tue abilità agonistiche cimentandoti in questa prova divisa in 4 gare. Avrai tre vite e dovrai batterti contro il computer per qualificare le tue possibilità.

PISTOLA

In questa prova dovrai rispondere con prontezza di riflessi e colpire una alla volta le sei targhette che ti verranno incontro, sparando al segnale premendo il bottone del fuoco. Avrai tre possibilità di qualificazione e 10 tiri per ogni prova.

CICLISMO

Aspetta lo sparo di partenza, e usando il joystick cerca di ottenere la massima velocità in questa lotta contro il tempo. Avrai solo una possibilità per vincere.

GARA TUFFI

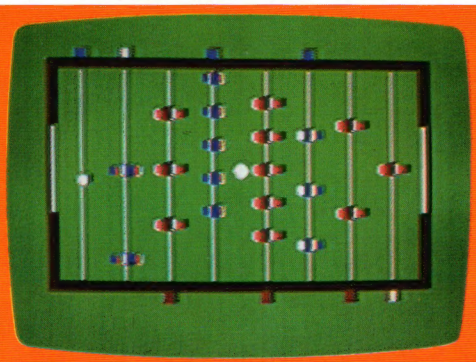
Potrai tentare 3 volte per ogni nuotatore. Quando sarai pronto premi il fuoco e il nuotatore comincia a rimbalzare. Salta tre volte prima di tuffarti e tu dovrai cessare di muoverti quando il nuotatore è quasi in acqua per colpire con la testa e ottenere il massimo risultato.

SLALOM GIGANTE

Aspetta il segnale di verde e premi il fuoco per partire. Avrai a disposizione una breve corsa per aumentare la tua velocità prima che appaiono le bandierine rosse. Premi il fuoco per guidare lo sciatore nella sua discesa muovendoti a destra e a sinistra. Per completare la corsa correttamente dovrai passare i cancelli a tempo debito. Ricordati che avrai solo due chance.

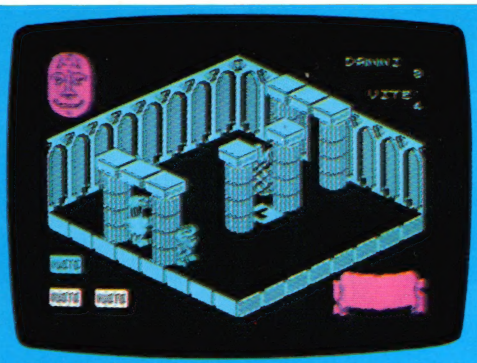
JOYSTICK tasti a scelta

TABLE BALL



Quanti di Voi avranno giocato a calcetto esprimendo il meglio di se stessi in agguerrite sfide con i Vostri amici nelle sale gioco in montagna o al mare. Questa volta, senza muovervi da casa Vostra e dalla Vostra poltrona preferita, potrete rivivere quelle identiche emozioni con questo gioco del calcetto per il Vostro CBM-64. Le regole sono le solite del calcio e dovrete avere un avversario che muoverà gli omini della squadra avversaria. Con la joystick potrete muovere una fila di omini per volta, premendo il bottone della joystick per calciare. Vincerà naturalmente chi avrà ottenuto il maggior numero di reti.

LEISURE GENIUS



I risultati degli strani esperimenti genetici del Barone sono stati diffusi sul pianeta artificiale e devono essere eliminati in qualche modo. Il mezzo principale sembra essere quello di sterminare tutti gli organismi originali destinati alla follia e tenere tutto pulito, anche se questi individui non sono realmente pericolosi, ma sono estremamente irritanti. D'altra parte le creature che si trovano a guardia del posto sono molto pericolose e ti attaccheranno se ne avranno la possibilità.
Il livello di energia può essere verificato guardando l'espressione della faccia sul disco e lo Sciocco che governa sull'Erg Dorato potrà fornire dell'energia se gli starai di fronte. Il selettore pulsante indicherà la posizione degli oggetti da prendere e da lanciare. Per vincere dovrai eliminare tutti gli organismi mutanti.
Buona fortuna!

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 1 e 2

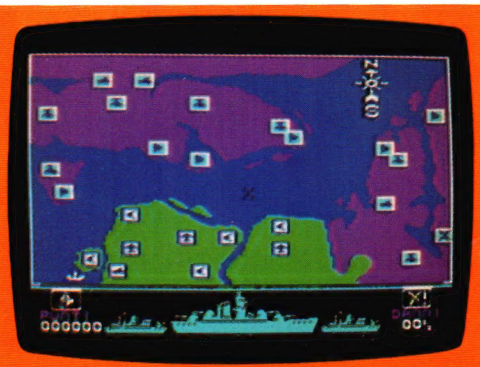
FUOCO inizio gioco

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON - AGF - PROTEK SINCLAIR

QWERT	alto sinistra
YUIOP	alto destra
ASDFG	basso sinistra
HJKL	basso destra
SPECTRUM	prendere lasciare

TORA TORA



L'esito della guerra sembra sia per capovolgersi a vostro sfavore. I nemici stanno infatti tenendo una vasta area da nord a ovest e gli alleati hanno ancora bisogno di tempo per poter riequipaggiarsi e giungere con le loro forze in vostro aiuto. I nemici stanno invece attaccando, avanzando rapidamente, distruggendo e invadendo le Vostre postazioni. Tu sei stato incaricato di andare al contrattacco e cercare di fermare il nemico.
All'inizio del gioco potrai usare il cursore per scegliere le basi nemiche da attaccare. Quando sarai pronto per attaccare vai sul simbolo dell'aereo nell'angolo in basso a sinistra dello schermo e spara. A questo punto il gioco parte e dovrai superare varie fasi di battaglia. Dapprima ti attaccheranno degli aerei, superata questa fase dovrai combattere le cacciatorpediniere e così via finchè non avrai distrutto tutti i tuoi nemici.

JOYSTICK PORTA 2	
1	su
Z	giù
C	sinistra
B	destra
SPAZIO	fuoco

KUNG FU MASTER

Kung Fu Master è essenzialmente un test per specializzarsi nelle arti marziali. Dovrai infatti aiutare Oolong nelle sue prove per diventare Grancampione nelle vecchie arti in onore di suo padre. Il tuo ultimo traguardo potrà essere superato se vincerai una serie di avversari che conosceranno varie arti marziali e avranno varie armi. Per superarli potrai usare una combinazione di 16 mosse di attacco. Potrai muovere il tuo Oolong per mezzo del Joystick o della tastiera e giocare da solo o in compagnia.

JOYSTICK	
W	pugno al volo
W + SPAZIO	calcio in volo
E	pugno con balzo
E + SPAZIO	calcio in alto
D	stoccata
D + SPAZIO	calcio con piroetta
C	stoccata da dietro
C + SPAZIO	calcio alla caviglia
X	pugno alla caviglia
X + SPAZIO	calcio alle gambe
Z	pugno camminando
Z + SPAZIO	calcio da terra
A	pugno in faccia
A + SPAZIO	calcio dal basso
Q	pugno al mento
Q + SPAZIO	calcio volante

OTTO CLOWN

Un pazzo dinamitardo, scappato dal manicomio criminale, si è introdotto nel Luna Park della città di Grenville. Salito sul percorso dell'ottovolante il pazzo lancia delle bombe in aria per distruggere le rotaie e se gli sarà possibile anche qualche furgoncino. Tu impersonando il clown Otto dovrai, seguendo le indicazioni del radar (un quadratino) correre avanti e indietro per raccogliere le bombe prima che atterrino sul percorso scoppiando. Ma non credere che le cose siano così facili, infatti per un errore del guardiano l'ottovolante viene rimesso in moto e perciò dovrai anche evitare i carrellini che corrono sul percorso. Come se tutto ciò non bastasse, le difficoltà aumenteranno quando il dinamitardo ti getterà contro delle palle di fuoco per impedirti di portare a termine la tua missione.

DEATH MISSION

Sei un mercenario abilissimo nella guerriglia e devi infiltrarti nella costruzione della centrale di sicurezza che è attrezzata come un magazzino. Qui dovrai rubare un disco che contiene i nomi di tutti i leader ribelli prima che questa informazione sia inviata alla stazione di sicurezza. Stai lottando contro il tempo, sia nel rubare il disco, sia nel preparare la tua fuga. Devi entrare nella costruzione dal mare con un canotto in gomma e poi potrai fuggire soltanto con un elicottero dal tetto. Attento però perchè nel girare attorno al magazzino dovrai combattere contro le guardie armate di tutto punto.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2	
FUOCO	inizio gioco
F1	numero giocatori
F3	livello gioco

JOYSTICK	
A	arrampicarsi
Z	scendere
M	destra
N	sinistra
SPAZIO/FUOCO	gettare prendere usare colpire

TOP GAMES 20

Posizione	TITOLO	SOFTWARE HOUSE
1	Commando	Elite
2	Elite	Acornsoft
3	Winter Games	US Gold
4	Rambo	Ocean
5	They Sold A Million	Hit Squad
6	Fight Night	US Gold
7	Formula One Simulator	Mastertronic
8	Tomahawk	Digital Integration
9	Computer Hits (10)	Beau Jolly
10	Back To Skool	Microsphere
11	Way Of The Exploding Fist	Melbourne House
12	Beach Head 2	Access/US Gold
13	Finders Keepers	Mastertronic
14	Monty On The Run	Gremlin Graphics
15	BMX Racers	Mastertronic
16	International Karate	System 3
17	Frank Brunos Boxing	Elite
18	Action Biker	Mastertronic
19	Arcade Hall Of Fame	US Gold
20	Robin Of The Wood	Odin

COMMODORE 64

1 Winter Games (US Gold)
2 Rambo (Ocean)
3 Fight Night (US Gold)
4 Commando (Elite)
5 Last V8 (Mastertronic)
6 Little Computer People (Activision)
7 Summer Games 2 (Epyx/US Gold)
8 Arcade Hall of Fame (US Gold)
9 Rancing Destruction Set (Ariolasoft)
10 They Sold A Million (Hit Squad)

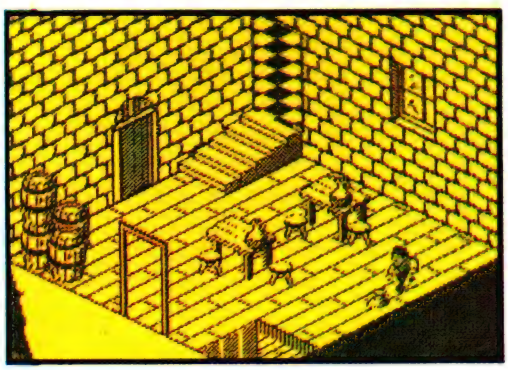
SPECTRUM 48 K

1 Commando (Elite
2 Elite Firebird)
3 Tomahawk (Ditital Integration)
4 Back To Skool (Microsphere)
5 International Karate (System 3)
6 Beach Head 2 (Access/US Gold)
7 Swords And Sorcery (PSS)
8 Daley Thompsons Super Test (Ocean)
9 Saboteur (Durell)
10 They Sold A Million (Hit Squad)

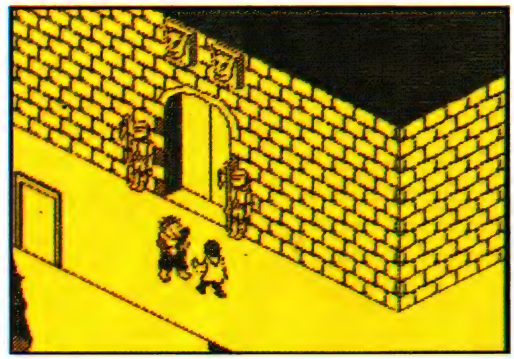
FAIRLIGHT: NEL REGNO DELLA FANTASIA

Oltre la Pianura Incredibilmente Piatta e Priva di Rilievi, accanto alla Foresta Impenetrabile e proprio a due passi dal Torrente che si Asciuga nell'Angolo della Mappa sta il Castello Incantato.
Uffa!, direte voi: dopo **Avalon**, **Knight Lore**, **Dragontorc** e **Tirna Nog** ne abbiamo abbastanza! Certo, le promesse di **Fairlight** non sono tra le più originali: un mago è prigioniero in un castello, e dovete trovare un libro magico per liberarlo ed impedire che il grande vattelapesca faccia sfracelli con il comesichiama.
Niente paura: non appena entrati nel castello vi scorderete di essere saturi di fantasy. Edito da The Edge, una divisione della Softek, **Fairlight** è un gioco di fantasy con qualcosa in più. Il qualcosa in più è rappresentato dalla grafica, che nel campo del bicolore tridimensionale è la più bella mai vista, e che per varietà ed eleganza supera di gran lunga **Knight Lore** e

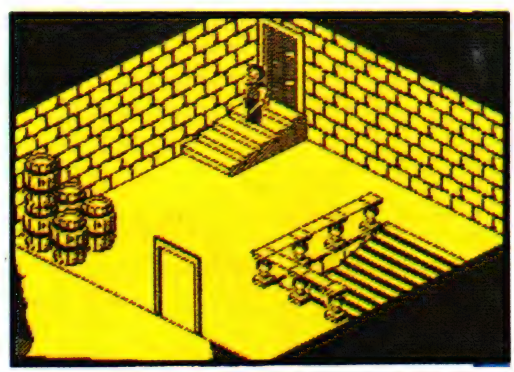
Alien 8.
Nel castello ci sono scalinate e camminamenti, corridoi e sale, botole e cortili: farsi un'idea dell'ambientazione di Fairlight non è facile, poiché il castello é proprio un castello, e non una scacchiera con un sacco di muri tra un riquadro e l'altro.
Il protagonista è un avventuriero, corredato della cappa e della spada d'ordinanza, la spada gli verrà utile nei momenti più imbarazzanti della sua vita sociale. Questa figura è in grado di spostarsi nelle quattro direzioni nonché di saltare, raccogliere vari oggetti e combattere. Nel fare tutto ciò è molto più rapido di Sabreman, le cui imprese cominciano a sembrare davvero antiquate rispetto alla new wave dei giochi da bar.



Il giocatore può inoltre spostare gli oggetti dove vuole, accatastare le sedie sui tavoli per raggiungere le porte o le finestre poste in alto e comunque sinistrare a proprio piacimento la mobilia. In questo gioco, i problemi tendono ad essere più terraterra del solito: ogni porta ha una chiave (ma quale porta e quale chiave?) e portando a termine varie sequenze dell'azione si apriranno dei passaggi segreti e si sveleranno i più riposti recessi del castello.
Tra i mostri ci sono le guardie e i troll, cattivi armati di bastoni: a voi la scelta tra l'affrontarli e il gabbarli. Le scene di lotta sono realistiche, tanto che comprendono delle categorie di peso.
Per la precisione, ogni oggetto e personaggio del gioco ha un proprio peso. Gli oggetti trasportati vengono visualizzati uno per volta in un piccolo scroll (quello che si è scelto di congelare) posto in un



angolo dello schermo. Potete trasportare fino a un massimo di cinque oggetti, ma attenzione al peso: può anche darsi che non abbiate la forza per trasportarli tutti. Analogamente, il pugno di un troll di 150 chili incavolato nero è ben più poderoso di quello di una guardia mingherlina.



In prospettiva, **Fairlight** dovrebbe essere il primo gioco di una trilogia ambientata nella terra di Fairlight, e nei giochi futuri potremo conoscere la campagna circostante.
Il segreto dell'eccezionale grafica del gioco sta nel Grax, un potentissimo linguaggio grafico a basso livello messo a punto dalla Softek. Bo Jangeborg, che sta attualmente dando gli ultimi ritocchi a **Fairlight**, si serve del Grax per creare degli schermi complessi che però occupano al massimo una o due centinaia di byte di memoria. Anche se in origine la Softek aveva progettato un gioco di 35 schermi, il prodotto finito potrebbe contenerne fino a cento. ●

ENTOMBED

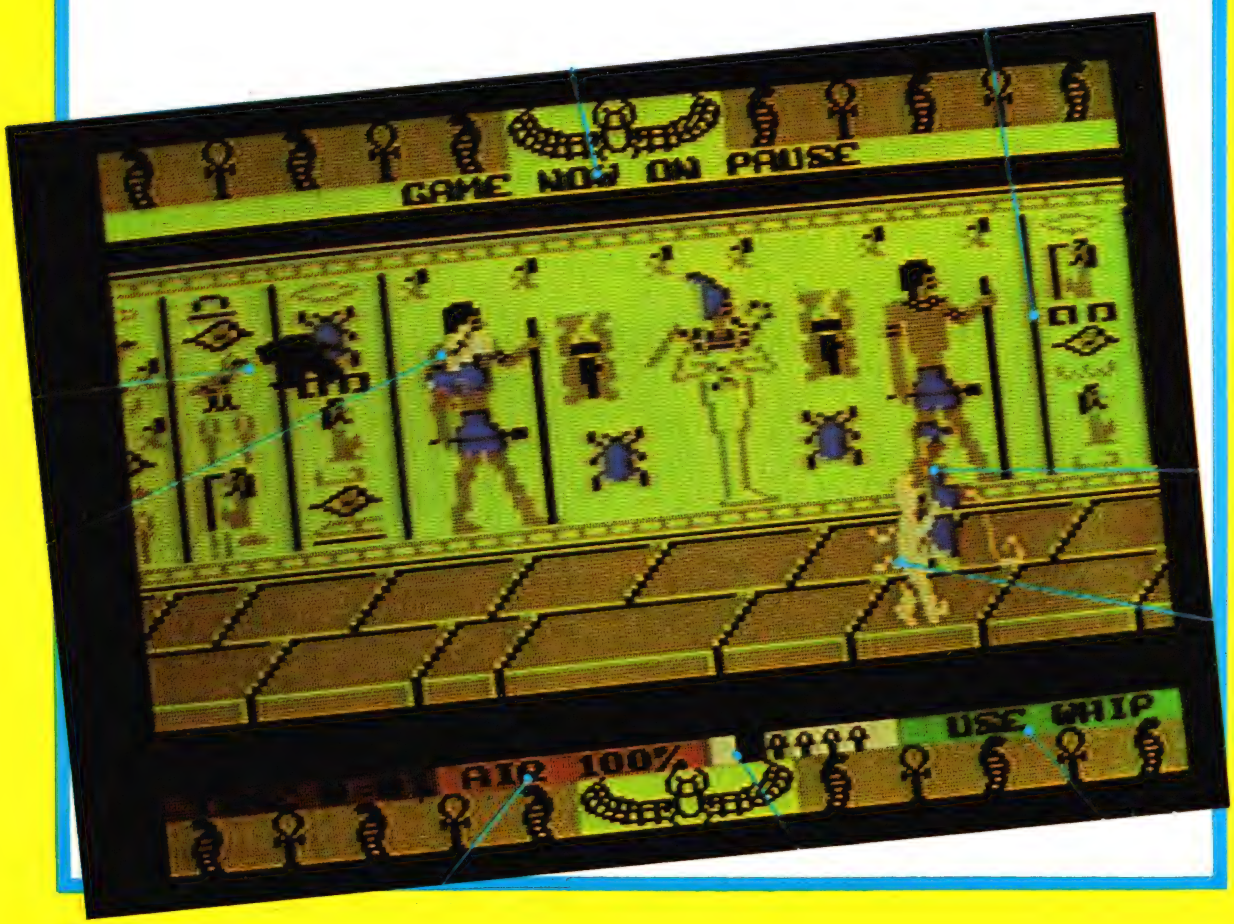
I guardiani del portale.

Sir Arthur Pendragon (Sap per gli amici) è il tipo d'uomo che non sa resistere a una buona storia o a una promessa di emozioni, ed è così che quando qualcuno gli narra la leggenda di Osiride egli non sa contenere la propria esuberanza e si imbarca immediatamente in una nuova impresa.
Ed è così che SAP viene a trovarsi in una sala nelle profondità della terra. I muri sono ricoperti di geroglifici. Mentre SAP cerca di decifrarli, il pavimento sembra cedergli sotto i piedi, e due enormi statue scivolano l'una contro l'altra, bloccando la sola (o almeno così sembra) via d'uscita. SAP ricorda che la leggenda raccomanda di lasciarsi guidare dall'occhio di Osiride: si guarda intorno, e in effetti scopre che nel bel mezzo di un muro c'è un occhio. "Se davvero indica l'uscita, sarà meglio che lo raggiunga e che scopra il sistema prima che l'aria che c'è qua dentro si esaurisca".
Per un avventuriero navigato come SAP, i segreti non restano tali a lungo, e ben presto riesce a far tornare al proprio posto le statue e a sbloccare l'uscita. "Finalmente sono uscito di lì!" pensa, ma non si immagina cosa gli si prepara dietro l'angolo.
SAP si volta a dare un'ultima occhiata alla sala da cui è uscito e scopre che è sparita! "Spero di non doverci ripassare!" sbuffa l'esploratore.
Il nostro eroe non sa decidere da che parte andare del corridoio. Entrambe le direzioni sembrano identiche, lunghissimi passaggi adorni di splendidi geroglifici egizi. "C'è un solo modo di prendere una decisione, il modo che uso sempre... gettare in aria una moneta e vedere se è testa o croce!" Fatto ciò, SAP si incammina, ma è piuttosto scocciato dal fatto di non aver nulla con cui difendersi dagli scorpioni, dalle zanzare e dagli Spiriti Custodi che continuano ad attaccarlo. In ogni caso, spera di trovare lungo il percorso qualcosa con cui difendersi.
Appare una porta. SAP entra, e subito deve schivare una coppia di macigni che gli rovinano addosso dalla scalinata. In fondo alla sala ci sono un altro occhio e un for-

ziere. "Spero ne valga la pena" pensa SAP schivando dei nuovi macigni per avvicinarsi al forziere. Il forziere contiene una frusta: "Che pensiero gentile! Sembra che l'abbiano messa qui apposta per me!" SAP abbandona in tutta fretta la sala, lieto di aver trovato un'arma che sa usare con perizia, ma sentendosi anche un po' indebolito per via dei morsi e delle punture degli insetti che circolano nei corridoi.
Mentre esamina una nicchia del muro, sperando invano di trovarvi un passaggio segreto, SAP scorge un grande uccello nero che vola verso di lui recando qualcosa tra gli artigli, il sacro talismano di Ankh. Mentre l'uccello gli passa sopra, egli fa un balzo e cerca di afferrare il talismano, che scompare! Sentendosi stranamente rianimato, SAP riprende a cercare una via d'uscita nel corridoio.
Dopo aver incontrato parecchi cul de sac, SAP trova un'altra porta ed entra: questa volta niente macigni, ma bensì un obelisco, una statua e un gigantesco scarabeo che monta la guardia all'uscita in fondo alla sala. La creatura non ha un'aria amichevole, ma almeno non si comporta in modo apertamente ostile. Il nostro eroe studia attentamente la sala. Sulle pareti e sull'obelisco ci sono le solite decorazioni. Si accorge però che a mezza altezza di un muro c'è qualcosa che sta appollaiata sopra una mensola. SAP cerca di raggiungere la cosa, che però rifiuta caparbiamente di lasciare la mensola.
A prezzo di una lieve ferita di striscio, SAP supera con un balzo lo scarabeo e si ritrova in un corridoio (tanto per cambiare!) con le solite decorazioni sui muri, questa volta però di colori diversi. In situazioni come queste è difficile decidere dove dirigersi, e come al solito SAP si affida alla monetina, avviandosi poi nella direzione opposta, sperando di averla azzeccata. Un'altra porta e un'altra sala. SAP nota qualcosa di vagamente familiare in fondo alla sala e vi si dirige, ma quasi subito viene riportato sulla soglia da uno Spirito Custode che sembra dimorare in uno dei sarcofagi. Per fortuna questa creatura simile a una mummia non è molto sveglia, e SAP (sempre l'uomo giusto al momento giusto!) può ben presto tornare ad esplorare senza ulteriori interventi spiritici. Non è che le cose migliorino molto, comunque: egli ritorna nel corridoio sentendosi esausto ed esasperato dagli insetti che non gli danno tregua. SAP stringe i denti e proce-

de, e ben presto viene premiato dalla scoperta di un'altra porta.
"Adesso come adesso può solo migliorare... o peggiorare" pensa il nostro, e infatti entra in una sala piena delle sole creature che egli detesta, i serpenti. I rettili non gradiscono il suo ingresso e non si mostrano timorosi di lui né della sua frusta.
SAP vince la paura e schizza al centro della sala, dove c'è un piccolo forziere custodito dai rettili. Dentro c'è una traccia per raggiungere la torcia magica, di cui per ora SAP non conosce l'utilità, ma in seguito chissà.
Il nostro eroe comincia a farsi un'idea dello schema del labirinto e presto riesce a trovare il solo passaggio che, (secondo lui) non ha ancora percorso. Non si inganna: procede e trova un'altra sala piena di statue, con i soliti geroglifici e un'uscita. Ovviamente, tra lui e l'uscita c'è un ostacolo. In un angolo della sala scorge un oggetto di cui non comprende la natura. Non riesce ad aprirlo, anche se sembra avere una sorta di chiusura, né a spostarlo, malgrado tutti i trucchi che egli sa necessari in queste circostanze. "Forse potrei suonarci un motivo" borbotta, ripensando all'indovinello della sala dei serpenti. Pur tremando all'idea di tornare nel "nido di vipere", è costretto a farlo, come pure sarà costretto a rifare tutto il percorso precedente. Sir Arthur è certo che da quella sala si può uscire, ma è anche certo che una volta uscitone incontrerà mille altre insidie prima di poter rivedere la luce del sole. Eppure, è certo di aver trascurato qualcosa. Perché gli Spiriti Custodi evitavano le nicchie? Avevano forse paura di qualcosa? E cosa c'era sopra la mensola?
Se solo le statue potessero parlare...! Il nostro eroe stringe i denti e ricomincia da capo, pronto ad affrontare di nuovo tutte le insidie che già conosce.
"Dunque" esclama, "se adesso andassi di qui...".

Dino Santini

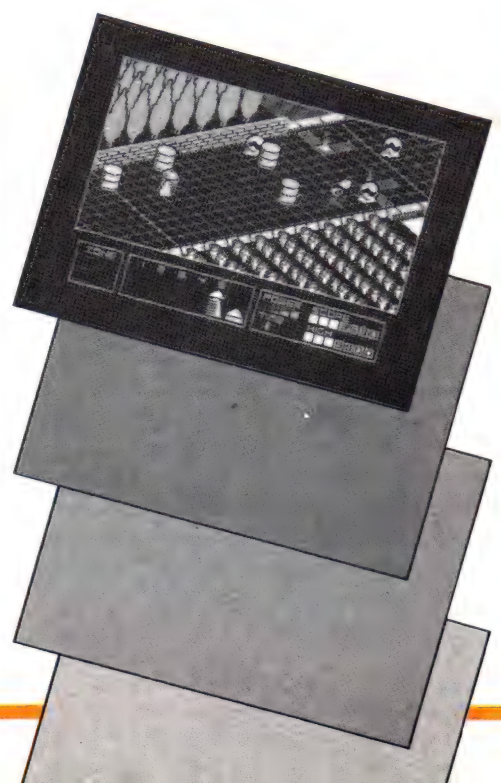


HIGHWAY ENCOUNTER

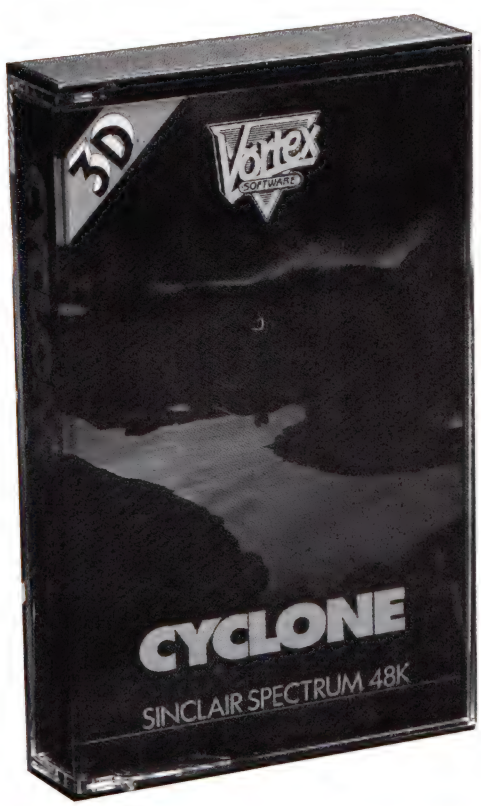
SCONTRO SULL'AUTOSTRADA

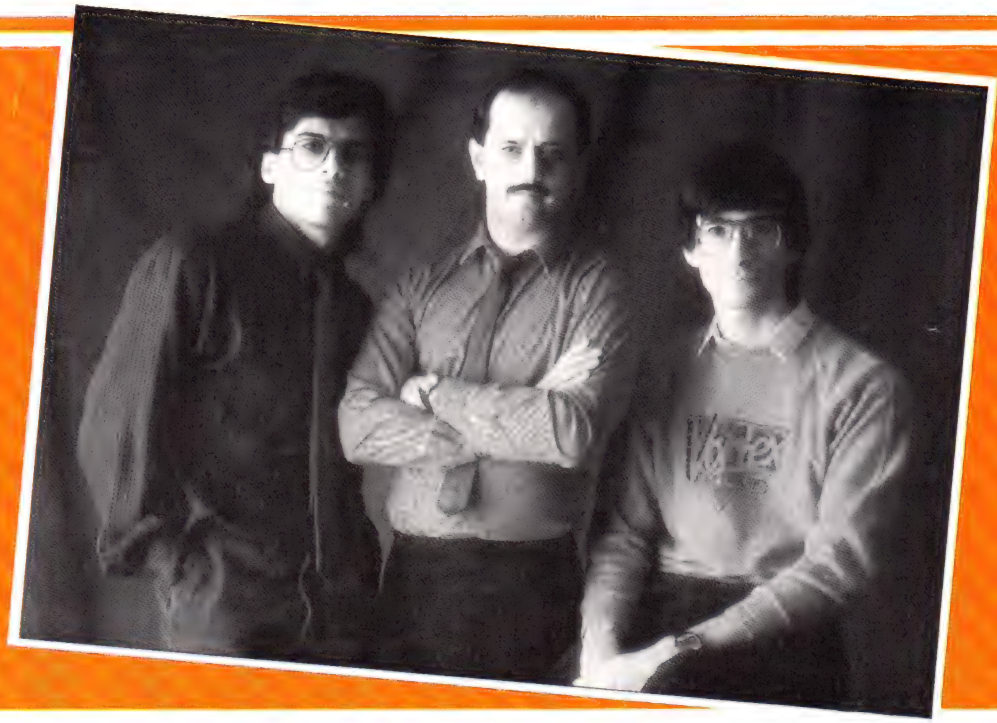
Che cosa segue al Tornado Low Level e al Cyclone? Sono andata alla Vortex a vedere che c'è di nuovo.

Potete aiutare i wortmen a salvare il pianeta Terra? Sulla Terra sono stati scaricati degli alieni mutanti con la missione di conquistarla.
Gli alieni percorrono l'autostrada depositando oggetti pericolosi nel tentativo di bloccare i vort in arrivo.
Finalmente la Vortex Software ha rivelato il suo primo gioco di quest'anno. Si chiama **Scontro sull'autostrada** e valeva la pena di aspettare che uscisse. Il gioco è ambientato nel 21 secolo, un periodo in cui le autostrade sono protette dai vortmen.
Dalla loro base in zona 30, cinque vortmen, il capo davanti e quattro dietro, devono portare alla zona zero un canistro e distruggere la base aliena.
La Vortex non vuole svelare che cosa succede quando i vortmen raggiungono la destinazione finale. "Vogliamo mantenere nel gioco un pizzico di suspence", ha detto Luke Andrews, direttore amministrativo della Vortex.
Posso comunque rivelarvi che i vortmen



cominciano la loro missione con il capo all'avanguardia in cerca delle trappole, deposte con cura dagli alieni mutanti, per distruggerle. Gli altri lo seguono da vicino, spingendo davanti il canistro. Anche se prendete il controllo dei vortmen, in realtà potete controllare soltanto il loro capo, muovendolo in qualunque direzione e a qualunque velocità desiderate.
Gli uomini al seguito invece avanzano con passo lento, ma sicuro, senza mai deviare dal loro percorso prefissato. Il capo deve assicurarsi che il loro percorso sia "pulito". Questo può farlo sia raccogliendo da ogni zona gli oggetti, sia distruggendoli con il suo potente disintegratore a fotoni. Attenzione, però: non tutti gli oggetti possono essere distrutti. Quando un uomo viene distrutto, viene immediatamente rimpiazzato da quello successivo. Se, per esempio, viene distrutto il capo, sarà rimpiazzato da dietro e voi continuerete dall'ultima zona in cui siete entrati.
A volte può essere necessario per il capo andare in una zona più avanti di quella del suo team, e allora uno speciale display, costantemente in vista, vi manterrà in contatto con questo. Il display fa vedere in qualunque momento in che zona siete. In totale ci sono trentun zone. Mostra anche il numero di vortmen: quando sono distrutti vengono cancellati dal display. Il canistro viene mostrato con su una freccia che indica la direzione in cui si muove in quel momento.
È inclusa una scala temporale. La Vortex deve ancora decidere se servirà a indicare il tempo in cui bisogna portare a termine il gioco o soltanto quello per ogni zona. C'è anche un indicatore di punteggio per la distruzione degli alieni mutanti e una scala di potenza che mostra a che livello di potenza è il disintegratore a fotoni dei vostri vortmen.
Ci sono cinque alieni mutanti che percorrono in senso inverso l'autostrada: alcuni hanno due teste ed altri inghiottiranno i vortmen. Sono diretti dalla zona zero alla zona trenta, in modo che prima o poi i vortmen li incontreranno.





Ogni zona ha diversi ostacoli che devono essere rimossi dal percorso che devono seguire i quattro vortmen con il canistro. Questo può essere fatto solo dal capo, che può distruggerli con il suo disintegratore a fotoni, bloccando loro la strada, usando oggetti di altre zone o in qualunque altro modo possa escogitare la vostra immaginazione. La Vortex dice che dovreste "tentare di tutto, non ci sono proibizioni di sorta".

Per esempio, in una zona che ho attraversato, una palla di metallo piena di aculei rimbalza continuamente da un lato all'altro dell'autostrada. Tornando a una zona precedente ho trovato un grosso macigno che ho spinto a interrompere il percorso della palla, procurando così un passaggio sicuro per i miei vortmen.

Altre zone hanno il fondo stradale in fiamme, o un labirinto di stabili lastroni di pietra che vi costringono a decidere che cosa fare prima che arrivino i vostri uomini. Quando state pensando alla prossima mossa da fare, a volte è possibile far ritardare la vostra squadra. Spingete oggetti sul suo percorso e questa aspetterà, ma così gli uomini diventeranno una fila di bersagli fissi per gli alieni mutanti.

Scontro sull'autostrada sembra avere una varietà senza fine di ostacoli, molti dei quali non possono essere distrutti. Ogni volta che giocherete le zone cambieranno e gli oggetti che avevate trovato in una zona ora si saranno spostati in un'altra. Questi cambiamenti dipendono anche dalla velocità con cui conducete il gioco.

Tutte le zone si possono raggiungere solo con l'autostrada, e ciascuna presenta lo stesso ambiente: una larga autostrada con il fondo a griglia. È collocata leggermente sopraelevata sul terreno, che consiste in scene di campagna, come campi coltivati e boschi.

La Vortex è una piccola azienda di software con uno staff di due persone che lavorano a tempo pieno, Luke Andrews, direttore amministrativo, ex insegnante e Costa Panayi, capo programmatore, ex ingegnere; più Crete Panayi, direttore part time, perché occupato con un'agenzia pubblicitaria di Manchester.

Sia Luke che Costa sono sicurissimi che il loro nuovo gioco sarà un successo anche maggiore di quello di **Cyclone**, a causa della realizzazione professionale.

Dicono che il modo con cui hanno affrontato i loro primi due giochi, **Android 1** e **2** è stato da dilettanti. Con **Tornado Low Level** la cosa è diventata più seria e con **Cyclone** serissima.

Cristina Barigazzi

ENHANCER 2000
NUOVO DISK DRIVE

Fino ad oggi, la scelta di un disk drive da usare col 64 si riduceva all'acquisto di un drive Commodore 1541, oppure di uno dei tanti drive che non sono in grado di girare i dischetti da 5,25 pollici del 64. Messa in questi termini, la scelta era ovviamente obbligata. secondo una ditta americana, la Comtel, oggi la situazione è radicalmente cambiata grazie all'Enhancer 2000, un drive davvero compatibile col 64 e che emula niente male il 1541.

L'Enhancer è fisicamente più piccolo del 1541: è grosso circa la metà, e notevolmente più leggero. Ciò è dovuto soprattutto al suo alimentatore separato. Togliere il voluminoso alimentatore dallo chassis significa non solo rendere più maneggevole il drive ma anche ridurre il rischio di surriscaldamento.

L'unità drive vera e propria dell'Enhancer è prodotta in Giappone dalle Chinon Industries, e ha un motore a trazione diretta, mentre il 1541 ha la trazione a cinghia. In questo caso, il vantaggio dell'Enhancer sta nella maggior silenziosità di funzionamento e nell'assenza di un pezzo che può logorarsi facilmente.

Fisicamente, sono parecchie le differenze tra l'Enhancer e il 1541. Il 1541 ha due spie (una rossa e una verde) sul pannello centrale, mentre l'Enhancer ne ha una in più, gialla. Sul 1541, la spia rossa indica "drive in funzione" se è accesa in continuazione, e "errore" quando lampeggia. La spia gialla dell'Enhancer si comporta nello stesso identico modo, mentre la spia rossa indica che il disco sta girando. In entrambi i casi, la spia verde indica che il drive è acceso.

L'altra grossa differenza sta nello sportello e nel meccanismo di espulsione. Nel 1541, lo sportello non dà molto affidamento, e il meccanismo d'espulsione è piuttosto caratteriale. Lo sportello dell'Enhancer è più facile da usare e decisamente più solido. All'interno, l'Enhancer appare decisamente ben fatto, ed è dotato di un paio di jumper asportabili per cambiare permanentemente il numero dell'apparecchio (cosa essenziale se si usano due drive). Per fare la stessa cosa col 1541 bisogna invece tagliare dei pezzettini di pista, il che è un po' troppo permanente!

Il retro dell'Enhancer non è molto più interessante di quello del 1541: un paio di connettori seriali (il cavetto è accluso) per collegarsi al 64, ad altri disc drive o stampanti, una presa per collegarsi all'alimentatore e un interruttore on/off. Manca solo un fusibile!

La più grossa attrattiva dell'Enhancer è forse la sua velocità, in alcuni casi superiore fino al 40% a quella del 1541. Per quanto riguarda invece la compatibilità, l'Enhancer fa a volte le bizze. Il difetto di gran lunga più grosso sta nel fatto che qualsiasi operazione su dischetto (load, save, print ecc.) va in crash se sullo schermo ci sono degli sprite. Se si tratta di un programma personale, metter fuori gioco gli sprite non è un problema, ma se fosse invece un software commerciale che durante il caricamento presenta un display animato di sprite?

Dei quattordici giochi e utilità provati, tre hanno completamente rifiutato di caricare, mentre uno solo ha caricato quando gliene è saltato il ticchio! E se uno spende dei bei soldoni per l'ultimo megagioco e poi scopre che con l'Enhancer non funziona?

Il DOS (Disc Operating System) dell'Enhancer dispone di un paio di extra: può

formattare in appena 20 secondi, contro gli 80 del 1541, e c'è un comando che permette di "chiudere a chiave" un file (impedire cioé che venga cancellato accidentalmente), di proteggere un disco e di rallentare fino alla velocità del 1541. Non c'è però il comando Block Execute impiegato da alcuni sofisticati sistemi di protezione, e in futuro questo potrebbe causare problemi di compatibilità imprevedibili.

Se l'Enhancer vi sembra ancora un po' lento, si può farlo girare ancor più in fretta mettendolo sulla velocità del Vic-20 e spegnendo lo schermo prima di caricare, ma del resto questo lo si può fare anche col 1541 (come, non lo sapevate?).

Il manuale dell'Enhancer riscalda praticamente la stessa minestra del manuale del 1541, eliminandone però alcuni errori. Il manuale copre tutti gli aspetti dell'uso normale e spiega uno per uno tutti i comandi. È inclusa anche una lista dei codici d'errore, insieme ad una spiegazione di ciascuno di essi.

L'Enhancer (che costa circa 150 sterline, ed è distribuito dalla Vulcan Electronics, 200 Brett Street, Hendon, Londra NW4, Regno Unito, tel. 01-203 6366), è messo in vendita con un dischetto gratuito che contiene del software dimostrativo, un programma-test che fa il check-up al drive, e parecchie altre semplici utilità.

Riassumendo, l'Enhancer è un grazioso disk drive, ben presentato ed adeguatamente spiegato, ma resta da dimostrare che sia interamente compatibile col software formato 1541. Anzi, non si capisce come l'Enhancer possa essere compatibile al 100% senza violare il copyright della Commodore sul DOS del 1541. In ogni caso, la velocità dell'Enhancer fa di esso una buona alternativa, specie ora che la Vulcan, che lo distribuisce, vuole metterlo in vendita a un prezzo inferiore a quello del 1541.

QUESTO MESE IN EDICOLA

CHI CAPISCE DI COMPUTER SA' CHE QUESTE SONO LE RIVISTE E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO

NON PERDETEVELE!!!

E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...

DAL 2 GENNAIO

FORMULA NUOVA

5 GIOCHI PER IL VIC 20

5 GIOCHI PER IL 64

N. 21 - in edicola il 2 febbraio

I MAGNIFICI SETTE

PER IL CBM 64 N. 10 - in edicola il 2 febbraio

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 19 - in edicola il 12 febbraio

PLAYGAMES

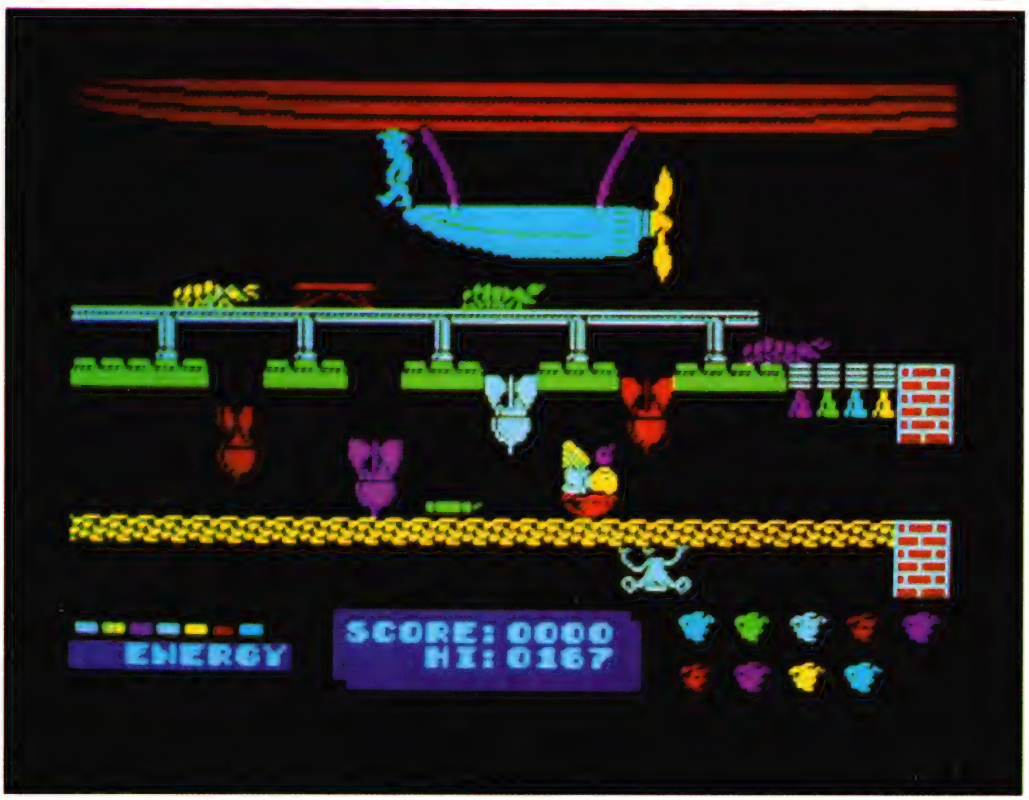
INTERNATIONAL

TOP

PER IL CBM 64
N. 7 - in edicola
il 12 febbraio

DYNAMITE DAN

UN EROE INNAMORATO



Scrivere un gioco graficamente elegante facendo in modo che i vari schermi giungano a costituire una sorta di architettura è diventato di moda dopo **JSW**, ma in questo nuovo gioco della Mirrorsoft l'idea viene portata fino alle estreme conseguenze, dando così origine a una delle architetture più classicamente eleganti mai viste in un gioco.

La ragazza di Dan è stata rinchiusa nell'enorme cassaforte posta nei sotterranei di una grande villa piena di portici e di colonnati e abitata da una quantità di inquilini sgradevoli. Dan arriva a bordo di un dirigibile (proprio come nel nuovo film di Bond!), scende sul tetto e qui comincia il suo tentativo di salvataggio. Se mai avrete accesso allo schermo in cui appare la cassaforte, vedrete la ragazza che cammina avanti e indietro, esasperata e — presumibilmente — prossima all'asfissia.

Gli unici oggetti di cui ci si può impossessare in questo gioco sono i candelotti di dinamite (ce ne vogliono otto per aprire la cassaforte), un'arma per tenere a bada i cattivi più turbolenti e il cibo necessario a mantenere l'energia al livello indispensabile per soccorrere una fanciulla in pericolo. Trovare il cibo non è un problema: la casa è ricca, e ce n'è in abbondanza. La dinamite invece è occultata in posti inaccessibili e — peggio ancora — questi posti cambiano ad ogni partita.

La casa è suddivisa in 48 schermi lievemente sovrapposti (di 6x8) con un wraparound orizzontale, il che fa sì che la costruzione sia praticamente cilindrica. Sul fondo dello schermo scorre un fiume: si può navigarlo attendendo il passaggio di una zattera trasportata dalla corrente, balzandovi sopra e camminando alla sua stessa velocità. Cadere nel fiume è la fine, a meno che in precedenza non abbiate avuto la fortuna di trovare da qualche parte una bombola d'ossigeno.

Al di sopra del fiume, tra la vegetazione, c'è un dedalo di grotte e caverne che conduce gradualmente ai sotterranei della villa — con caldaia, gruppo elettrogeno, dispense e autoclave. Sopra tutto ciò ci sono gli ampi spazi abitabili, con biblioteche, stanze da bagno, sale da pranzo, salotti e così via. L'edificio è coronato da un tetto irto di camini e da torri adorne di cupole classiche.

Tra le caratteristiche della villa ci sono dei trampolini, nonché delle intere stanze che fungono da trampolino, diversi trasmettitori di materia e un intero piano in grado di salire e scendere a volontà, come un ascensore. Quanto a Dan, è un corpulento personaggio animato capace di ottimi balzi che gli vengono utili tra le mille insidie della villa e per schivare i cattivi. Se però il salto è troppo lungo, Dan rischia di perdere una vita. Per riassumere: un gioco certamente non facile ma senza dubbio molto divertente. ●

BASTA COL BIP BIP!

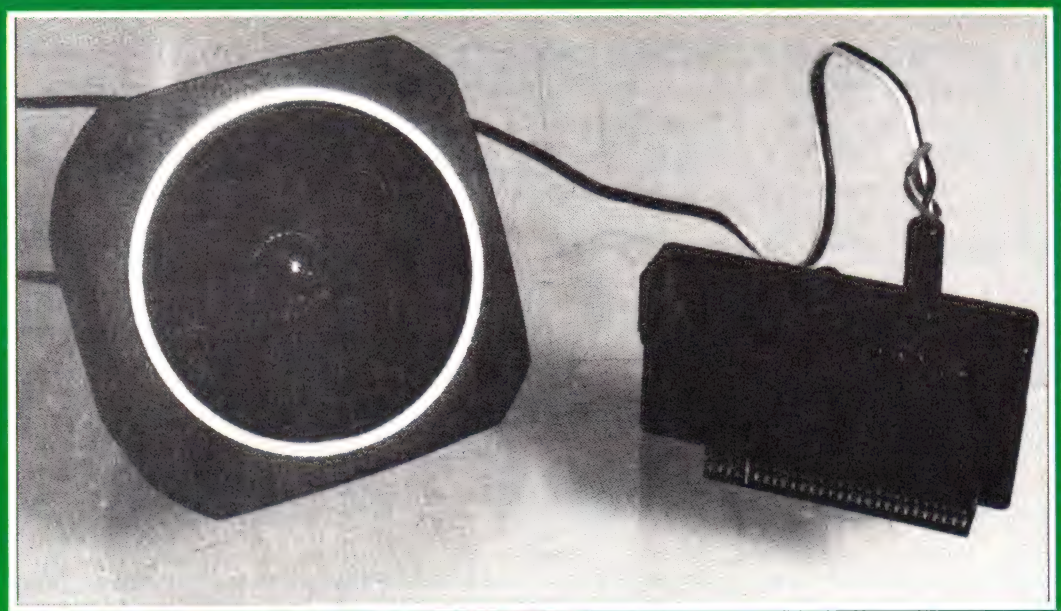
Il sintetizzatore di suono a tre canali Dk'-Tronics è un aggeggio piuttosto astuto che per circa trenta sterline la farà finita con il bip bip del vostro Spectrum, trasformandolo in una macchina con capacità sonore paragonabili a quelle del BBC o dell'Amstrad. Basata sul chip programmabile generatore di suono AY-3-8912, l'unità è corredata di altoparlante e di software in cassetta.

Il chip ha quattordici registri, ai quali si ha accesso col comando in Basic 'OUT', e i suoni si possono controllare sui tre canali disponibili. Questo approccio diretto non è forse l'ideale per i principianti, e per non gettare l'utente novellino nella disperazione la Dk'Tronics ha per fortuna scritto del software che permette di interagire col chip spostando un cursore sullo schermo. Le opzioni in display si possono scegliere premendo un solo tasto, oppure 'facendo fuoco' se avete aggiunto un joystick Sinclair o Kempston.

L'aggiunta di uno joystick è consigliabile, poichè così diventa semplicissimo programmare gli effetti sonori dal menu sullo schermo: il software è davvero ottimo, facilita la sperimentazione e permette al principiante di produrre subito un baccano notevole!

Usando il software dimostrativo **Music Designer** si possono programmare fino a tre motivi (o sequenze di suoni) usando simultaneamente tutte e tre le voci e 'incidendole' in memoria. Una volta stabilita una voce con i relativi parametri d'onda (tono o rumore), di enveloping, di attack e di decay e shape, si possono immettere in memoria le note spostando su e giù il cursore su una tastiera in display in fondo allo schermo e premendo il pulsante di fuoco per ogni nota che si vuole immettere. Ogni nota aggiunta alla composizione vi viene fatta ascoltare in playback, e una semplice funzione di trattamento consente di tornare all'ultima nota aggiunta e cancellarla o modificarla.

Il manuale che accompagna l'unità è a volte un po' oscuro, ma contiene comunque tutte le informazioni necessarie a programmarla direttamente. Se volete avventurarvi a programmare direttamente il chip sonoro vi sarà molto utile passare un po' di tempo pasticciando col software dimo-



strativo, anche se parecchi troveranno più che sufficiente il software accluso.
Un piccolo neo del programma è il fatto che non si può sentire subito l'effetto delle modifiche apportate alle formazioni d'onda: occorre continuare a scendere fino alla tastiera col cursore per suonare una nota, e questo è un po' una seccatura.
L'unità stessa si inserisce nel connettore a pettine, e l'output sonoro è affidato a una piccola presa per minijack in cima all'unità, accompagnata da una piccola manopola per il volume. Non sorprendetevi se le prestazioni dell'altoparlante vi deluderanno: la sua potenza è insignificante, e sarebbe più adatto ad una cuffia. Potete collegare l'output al vostro stereo, specialmente se volete apprezzare le raffinatezze dell'enveloping, ma state attenti: tenete d'occhio il volume se non volete correre il rischio di danneggiare le casse.
Dal punto di vista musicale, l'unità è decisamente divertente, ma tuttavia non è in grado di generare quei suoni più complessi che un musicista potrebbe desiderare. L'attack e il decay non sono degni di un vero sintetizzatore musicale, in quanto invece di modificare l'ampiezza di un suono ne modificano il timbro. Analogamente, l'enveloping manipola in maniera interessante le forme d'onda, ma non produce una sintesi musicale davvero valida.
Bisogna dire onestamente che l'unità viene reclamizzata e venduta come sintetizzatore musicale, e finché si tratta di sperimentare e di generare suoni interessanti (che si possono poi incorporare nel proprio software), il package vale ciò che costa ed è ben assistito dal software Music Design. Se però volete più complessità e più musicalità, il package della Dk'Tronics potrebbe deludervi un po'.
Tuttavia, se siete stufi marci del bip bip e volete progredire sulla strada della generazione di suono via computer, le funzioni di questo sintetizzatore vi metteranno alla pari dei proprietari del BBC e dell'Amstrad. Se poi volete davvero diventare dei musicisti del computer, probabilmente non vi resta che investire in un Commodore 64, che contiene un chip sonoro molto intelligente chiamato SID.

LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo per CBM 64 cartuccia che velocizza la lettura dei programmi da Drive di ben 5 volte. Vendo anche oltre 2.500 programmi recentissimi (Winter Games, Bruno Boxing, Amazon Warrior, ecc.) sia nastro che disco.
Gianni Cottogni - Via Strambino, 23 - 10010 Carrone (TO) - Tel. 0125/712311.

● Vendo giochi per il CBM 64 a prezzi stracciati a L. 1.500 cad.: Abissi, Holocaust, Robin Hood, Baseball, Sci nautico, Lunar base, White Horse, Popeye, ecc.
Maurizio Micillo - C.so Europa P. Angela 238/E - Villaricca (NA) - Tel. 8948685.

● Vendo per C.64 numerosi giochi in Turbo tape a sole L. 700 cad. tra cui: Baseball, Forbidden forest, Mr. Wimpy, Skramble, Break dance, Briscola, Galaga, Buck Rogers, ecc. Inoltre cerco gioco di Ghostbusters.
Sivolella Gianni - Via Roma, 26 - Casacastalda di Valfabbrica (PG) - Tel. 075/909146.

● Vendo splendidi giochi per C.64 disponibili su disco o cassetta fra i quali: Ghosterbusters, Missione impossibile, Burnin Rubber, Raid ower Moscow ed utility, Gestione libraria, Koala panter, Bilancio familiare. Il prezzo lo decideremo assieme.
Selmi Alessio - Via A. Grandi, 150 - 41043 Formigine (MO) - Tel. 059/556732.

● Ehi amico!! Vendo e Scambio. Se ti interessano i più fantastici giochi per CBM 64 (Summer Games I e II, Raid over Moscow, Bruce Lee, Copy 190, espansione di memoria, etc.
Vecciarelli Niccolò - Piazza Vinci, 29 - 00139 Roma - Telefono 06/8109780 ore pasti.

● Vendo programmi per CBM 64. Prezzi trattabili secondo la quantità.
Massignan Diego - Via G. Vaccari, 87 - Montebello (VI).

● Posseggo per CBM 64 oltre 500 giochi (Quo Vadis, Raid over Moscow, Ghosterbusters, Staf of karnath 1 e 2, Pitfall 2, Pyjamarama, Spy Hunter ecc.) a L. 1.500 cadauno o li scambio con: Impossible mission, Bruce Lee, Shuttle, Selecta.
Per liste scrivere a:
Rino Sebastiani - Via Ugo Foscolo - Fiorenzuola (PC) - Tel. 0523/942481.

● Cerco, a prezzi trattabili, giochi in cassetta come Summer Games 2, Indiana Jones, Ghosterbusters, Gremlins, ecc. e tanti programmi utility (Totocalcio, ecc.).
Monica Pichedda - Via Damasco, 29 - Roma - Tel. 06/5402511.

● Vendo ultimissime novità su disco come: Punch out, Winter Games, Hipper sport, Summer Games II, Karateka, Exploding fist, Sky fox, Flyer Fox, Sharow fire, Rocky, Boxing,
Canzoni di Madonna, Bruce Springstin, Vasco Rossi, Beatles, e tanti altri.
Mario Manganelli - Via Carlo Cattaneo, 60b - Napoli - Tel. 469854.

● Compro/cerco per Spectrum i seguenti giochi: Super Test (D. Thompson), Basket internazionale, Frankie Goes to Hollywood.
Solo zona Pistoia-Firenze.
Giacomo Vannucchi - Pistoia (PT) - Tel. 32697.

● Vendo Software per C.64 tra cui: Summer Games I e II, Ghosterbusters, Match point, Pitstop I e II, Pitfall I II e III, Raid over Moscow, Bruce Lee, Sam Reciter Tronik, Football USA, Boxing, Hyper Olimpic, 1 gioco L. 5.000.
Poi 35 giochi a L. 30.000 escluse le ultime novità.
Emanuele Aucello - Via Roma, 84 - 71042 Cerignola (FG) - Tel. 0885/22853.

● Volete entrare in possesso dei più fantastici video giochi del CBM 64, dell'Atari, del Vic 20 e dello Spectrum. Ebbene telefonateci o scriveteci (provare per credere).
Minuti Alessio - Via Domenico Pino, 10 - Como
Civelli Davide - Via Monte Grappa, 39 - Villaguardia (Como).

● Vendo/scambio giochi e utilities per CBM 64 a prezzi eccezzionali. Una cassetta con 56 titoli tra cui: Gatewai to aphsai, Karaté, James Bond, River raid, Buck Rogers, Lazy Jones, Pit Stop, Jupiter, Lander, Basket, Olimpiadi Activision e altri a sole L. 30.000.
Tra le utilities possiedo: Copy 190, Magic desk, La schedina con i bioritmi, ecc.
Sono tutti col turbo tape.
Richiedete lista a:
Tommaso Caselli - Via Calatafimi, 14a - 00185 Roma

● Vendo giochi su cassetta come: BC'S, Forbidden forest, Popeye, Pole position, Decathlon, Buck Rogers, Congo bongo, Pitfall 2, Karaté, Mr. Mephisto, Toy bizarre, Jinn Genie, Simon's Basic ed altri.
Latini Dario - Viale A. Mantegna, 21 - Brindisi (BR) - Telef. 0831/882290.

● Vendo programmi a L. 400 l'uno come: Gobbo di M.T.B., Quasimodo, Pitfall, Mundial Soccer I e II, Burger time, ecc.
Giuliano Leggieri - Via Antonio Segni, 4 - Oristano.

● Vendo/scambio programmi per Spectrum, eccezzionali, appena arrivati dall'Inghilterra. The way of exploding fist, Night shade (ultimate), Fairlight e moltissimi altri.
Telefonare tutti i giorni alle ore 18.
Massimo Larcher - Via dei Cappuccini, 43 - Trento - Tel. 0461/986150.

● Vendo consolle Intellivision + 12 cartucce tra cui Soccer e Boxing a L. 500.000.
Telefonare dopo mezzogiorno.
Omar Giacomelli - Via Nazionale 19 - Calalzo (BL) - Tel. 0435/31316.

LA BOTTEGA DEL CHIP

● Vendo Spectrum 48k plus (tasti meccanici) + cavi + manuale + cassetta dim. + interfaccia 2 + manuale + joystick spectravideo + 3 libri + cassette C90 (Basf, Sony, Maxell, Agfa, ecc.) con 400 giochi, utility, grafica, gestionali eccezionali!!! + 5 cassette di videobasic + raccoglitori + riviste di computer: sperimentare, EG, VG, HC, ecc. + registratore Philips (chi lo vuole: L. 35.000 in più sul mio prezzo. Sped. post. incluse per chi lo acquista) + un programma in inglese che fa parlare il tuo Spectrum. Inedito in Italia (valore L. 39.900) + una sorpresa eccezionale. Spese di sped. escluse. L. 565.000 non tratt. Valore reale L. 882.500.
Daniele - Ancona - Tel. 071/42609.

● Vendo per Commodore 64 programmi in linguaggio macchina su disco o su cassetta. Tutte le ultime novità (giochi, utility e copiatori). Prezzi inferiori a L. 1.000 cadauno. Possibilità vendite postali anche contrassegno. Richiedere lista.
Fusero Sergio - Via Barbaro, 17 - 10143 Torino - Tel. 011/8224287.

● Vendo software per C.64 direttamente dagli USA e dall'Inghilterra. Dragons lair, Summer games I e II, Pitstop II, Indiana Jones. Inoltre cassetta con 70 games a L. 40.000.
Preziuso Mimmo - Via Magna Grecia, 1/a - Cerignola (FG) - Tel. 0885/25898 dalle 21,30 alle 23.

● Vendo giochi ed utilities per C.64. Dispongo di 800 programmi. Il prezzo è di L. 1.500 al gioco (minimo 2 giochi). Ogni 10 giochi, 1 in omaggio. Disponiamo di Raid over Moscow, Olimpiadi I e II, Kung Fu, Baseball, Tennis, Pitfall I e II, Football USA, Formula indy, ecc.
Giorgio Bertotto - Str. S. Genesio, 21 - Castagneto Po - Tel. 011/912889.

● Vendo programmi per Spectrum come Bruce Lee, Zaxxon, Decathlon, World series Baseball, Automania, Pyjamarama, Cyclone, Q*Bert, Atic Atac, Sabre Wulf, Dispongo di moltissimi programmi scientifici e utility. Preferibilmente zona Treviso.
Andrea Fregoni - Via Picasso, 22 - Paese (TV) - Tel. 0422/958526.

● Scambio giochi per CBM 64 su cassetta. Ho più di 400 giochi (in turbo tape) tra cui: Boss il clown, The Pit river raid, Punchy, Dragon sen, Pitfall, Pirate's land, Donkey Kong 2, Orsacchiotti ecc. Il prezzo varia da L. 1.000 a L. 1.500.
Fossati Luca - Via Barro, 31 - Invorio (NO) - Tel. 0322/55400.

● Vendo per CBM 64 a L. 1.000 cadauno circa 50 giochi tra cui: Soccer, Popeye, Pitfall, Basket, Pole position, Il gobbo, ecc.
Per ricevere lista giochi telefonare al pomeriggio.
Giuseppe Oliva - Parco Scacciapensieri, 12 - Pompei (NA) - Tel. 081/8634412.

● Vendo per il C.64: Tapper, Snoopy, Forbiden forest, Pitfall II, Suicide strike,S ramble, Decathlon, Pitstop, Pole position a L. 4.000. Telefonare verso sera.
Stefano Congiu - Via Sannino, 169 - Cagliari - Tel. 656955.

● Vendo giochi per CBM 64 su disco e su cassetta, ne posseggo di inediti tra cui (Roxy, Soccer 3, Summer games I e II, Indiana Jones, Impossible mission, Circus Charlie, Entombed, Staff of Karnath, a tutti garantisco massima serietà.
Giovanni Cinefra - Via Aldo Moro, 10 - Francavilla F. (BR) - Tel. 0831/942352.

● Vendo per CBM 64: Simon's basic, Fort apocalipse, Hunck back, Hamburger, Super Pipeline, BC, Jumping jack, Pigdug pacman, Scramble, Treni, Champ, Pole position, Pitstop ed altri a L. 1.000. (su nastro) + spedizione.
Felice Andrea - Sottocostoia, 40 - Buia (UD) - Tel. 0432/960764.

● Vendo per Spectrum 48k oltre 400 programmi tra i quali: F. pilot, Int. boxe, Delta Wing, Tirnanog, Strange Loop, Knight Lore e molti altri a prezzi vantaggiosi. Assicura serietà e favolosi sconti per quantità.
Rolando Acerbi - Via 4 Novembre, 4 - Cervignano d'Adda (MI) - Tel. 02/9813017.

● Vendo interfaccia + Joystick programmabile per ZX Spectrum + joystick a sole L. 60.000 (2 mesi di vita) valore commerciale L. 99.000 + I.V.A.
Tommaso Capitanucci - Viale Europa, 185 - Firenze - Tel. 055/688447.

● Vendo cassette per CBM 64 contenenti 20 giochi a sole L. 10.000 tra cui: calcio, King kong, Zaxxon, Decathlon, Beach Head e altri. Posseggo oltre 200 giochi ed anche molte utility tra cui: Tot 13, Maxi archivio, Easy-Word, ecc. Telefonare dopo le ore 16.
Simonetti Roberto - Via Giovanni Rocco, 4 - Casoria (NA) - Tel. 081/7581280

● Vendo/Scambio programmi per il CBM 64. Posseggo le ultime novità come: Ghosterbusters, Raid over Moscow, Rollerball, Pitstop II, Match point, Cosmic cruiser e tanti altri.
Richiedete la lista e inviate la vostra.
Angelo Atzeni - Piazza Matteotti, 12 - Carbonia (CA) - Tel. 0781/673493.

● Vendo o scambio videogioco Intellivision-Mattel completo di 7 giochi: Calcio, Tennis, Basket, Frog Bog, Space agrada, Burger time (1 anno di vita) al prezzo di L. 400.000 (valore reale piu di L. 600.000) o scambio con computer CBM 64 - Vic 20 Spectrum.
Luca Virgilio - Via Marconi, 52 - Cadola (BL) - Tel. 998109.

● Vendo Vic 20 perfettamente funzionante + espansione commutabile 3-16k ram + 3 cartucce (Omega race, Road race, Jupiter lander) + 250 giochi registrati in 40 cassette al favoloso prezzo di L. 350.000. Solo per Bologna e dintorni.
Ansaloni Massimiliano - Via Orti, 63 - Bologna - Tel. 547634.

● Vendo Intellivision + 8 cassette giochi (Space invaders, Triple action, Star strike, Poker, Space Hawk, Sea Battle, Maze a tron, Back rammon) a L. 485.000 oppure scambio con Drive per commodore 64.
Telefonare dopo le ore 20.
Mauro Parovel - Provinciale sud, 19/b - Cazzago di Pianiga (VE) - Tel. 041/4196118.

● Cerco Dragons lair e Space ace per Commodore 64.
In cambio offro a scelta questi programmi: Winter games (2 dischi epyx), Two on two, Beach head II, Super laser, Hot wheels e G. I. Joe I e II.
Maurizio Porzionato - Via A. Avogadro, 22 - 13010 Quaregna (VC) - Tel. 015/94751.

LA BOTTEGA DEL CHIP

● Vendo/scambio giochi per CBM 64 a L. 1.000 cad. del tipo: Summer Games, Pittstop I e II, cassetta e spese di spedizione a carico del destinatario. Vendo inoltre Intellivision con 21 cassette a L. 500.000.
Aldo Grilli - Via Del Sabotino, 59 - Grosseto - Tel. 27763.

● Vendo ultimissimi giochi per CBM 64 come: Frank Bruno's Boxing, karateka, Black Wycke (ultimo gioco della Ultimate) e moltissimi altri, al prezzo speciale di L. 4.000. Annuncio sempre valido. Telefonatemi. (Vendo solo su nastro).
Guerrasio Corrado - Via Biasioli, 41 - Genova-Nervi - Tel. 010/322913.

● Vendo giochi per C.64, ZX Spectrum e Vic 20. Dispongo di 800 giochi tra cui: Pittstop 2, karaté, Olimpiadi (in 5 versioni), tutti i simulatori di volo ecc. a L. 1.000 e ogni 10 uno in regalo.
Telefonare dalle 13 alle 15.
Ermanno Scalvenzo - Strada Torino, 1 - Chivasso (TO) - Tel. 011/9112627.

● Cambio Vic 20 + registratore + 13 cassette delle riviste Program, Playgames e tanti altri programmi nonché 2 libri per unità Floppy 1541 per CBM 64 in più do una somma da accordare.
Gianluca Armeni - Via Trento, 29 - Falconara M.ma (AN) - Tel. 071/9170375.

● Cerco i migliori giochi originali esistenti. Vendo giochi e utility nuovissimi. Essendo continui gli arrivi, non scrivo i titoli ma sono sicuro che soddisferanno la vostra sete di games per Spectrum 48k/16.
Scrivete o telefonate a:
Montera Vincenzo - Via L. Petrone - Salerno - Tel. 238968.

● Salve! Possiedo un Commodore 64 e ho moltissimi giochi su cassette che vendo a prezzi favolosamente super: Decathlon, Froger, Pitfall II, Popeye, BC II, Summer games, ecc.
Mannino Titti - Via Michelangelo, 1004 - Palermo - Tel. 091/201957.

● Vendo software di ogni genere (per CBM 64) Paperino, Missione impossibile, Simulatore di volo, Gymos e tanti altri. Il costo di ogni gioco e di L. 3.000 (con relativa cassetta). Telefonare ore 20-22.
Paolo Rocca - Via Val Trompia, 4 - Milano - Tel. 3554021.

● Vendo per CBM 64 i migliori giochi in commercio tra cui: Summer Games, Mission Impossible, Raid over Moscow, Flight simulator II, Bruce Lee e tanti altri tutti su cassetta. Prezzo compreso tra le 1.500 e le 4.000 lire. Per Sharp M2731-721 vendo giochi ed utility a prezzi superbassi (max. L. 5.000). Manderò lista gratis.
Massimiliano De Maria - Via privata S. Severino 5b - 80128 Napoli.

● Vendo Aztec, Ghosterbusters, Koala, Paperino, The hobbit, Pitfall II ecc. a L. 1.000 l'uno. Inviare L. 500 per lista.
Roberto Rocco Angeloni - Via Trento, 29 - Falconara M.ma (AN) - Tel. 071/9171118.

● Vendo qualsiasi gioco per Commodore 64. Compro su cassetta il gioco "The hobbit".
Cerchi Massimiliano - S. Maria della Libera, 13 - Napoli - Tel. 081/640639.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Playgames e Special Playgames presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PLAYGAMES N. 15**

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

.....

.....

.....

.....

Nome..... **Indirizzo**.....

Città..... **Telefono**..... **Anni** .....

● Vendo al miglior offerente
20 (completo di manuale) + n
nuale (Armando Curcio Editc
con 20 programmi + 25 giochi
cassetta. Annuncio sempre v
do. Tutto in ottimo stato.
Gaï Mathias - Via Marco Polo,
Caerano S. Marco (TV).

● Vendo Vic 20 + 3 cartridge
cassette + 2 manuali con 62
grammi + 5 riviste.
Cerco CBM 64 buono stato,
sibilmente scambio + modica
ferenza.
Federico Guidoboni - Via
Gracchi, 293 - Roma - Tele
350410.

● Vendo utility e giochi per
Gosthbusters, Logo, Magik
Pole position, Database, S
dos, Vocabolario, Contabilit
a L. 5.000.
Marchio Andrea - Via Pismo
- Milano - Tel. 562401.

● Vendo a prezzo sensazi
Atari 2600 in ottime cond
completo di 1 joystick, 2 pac
7 cartucce tra cui: Vanguarc
Pacman, Jungle Hunt, Pole
tion e altre famosissime
290.000. Telefonatemi dopo
Tosini Tiziano - Via Beethover
- Orzinuovi (BS) - Telef. C
942992.

● Vendo per Vic 20 sintetizzat
vocale stupendo su cartridg
cartucce Visible Solar Syst
(didattica) e flipper a prezzi su
stracciati. Cambio anche p
grammi CBM 64.
Antonello D'Ottavio - Via D. For
na, 27-IS.13 - Napoli -
7702254.

● Vendo programmi per Sp
trum. Posseggo tutte le ultime
vità (Bruce Lee, Alien 8, Pole pc
tion e tutti i giochi della Oce
Ultimate, Activision e molti alt
Alessandro Neri - Via A. Diaz, 1
20033 Desio (MI) - Tel. 036
628340.

● Favoloso, il Club Spectron
nia ha aperto di nuovo le prop
iscrizioni a L. 4.000. Il socio ri
verà a casa gratis un notizia
mensile, dove ci saranno ripor
te liste di software in vendita. A
in più il 50% di sconto su tut
programmi.
Club Spectromania - Via delle F
mite, 8 - 50124 Galluzzo (FI) -
055/2048905.

SPECIAL PLAYGAMES

SPECIAL PLAYGAMES

SPECIAL PLAYGAMES

SPECIAL PLAYGAMES

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

SPECIAL PLAYGAMES 15

SPECIAL PLAYGAMES

15

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

		COUNTER
1	RESCUE	□ □ □
2	TURBO CARS	□ □ □
3	INFERNO	□ □ □
4	LAST TOUCH	□ □ □
5	TABLE BALL	□ □ □
6	TORA TORA	□ □ □
7	OTTO CLOWN	□ □ □

LATO B / SPECTRUM 48K

		COUNTER
1	DRAGON'S FIRE	□ □ □
2	FIRST MASTER	□ □ □
3	ROBOTRANS	□ □ □
4	TESTERS	□ □ □
5	LEISURE GENIUS	□ □ □
6	KUNG FU MASTER	□ □ □
7	DEATH MISSION	□ □ □

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI